

Terakreditasi DIKTI Nomor: 21/E/KPT/2018

Nomor ISSN: 2442-3351

E-ISSN: 2580-0949

KELUARGA

Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

September 2018 Th. IV, Vol. 4, No. II

Keluarga terbit dua kali setahun pada edisi Februari dan September yang berisi kajian ilmiah dan hasil penelitian

PENERBIT
PROGRAM STUDI PKK FKIP
UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA

JURNAL KELUARGA

Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

September 2018 Th. IV, Vol. 4, No.2

Daftar Isi	Hlm.
Pengaruh Pola Makan Terhadap Kecukupan Gizi Mahasiswa Asrama Kalimantan Utara di Yogyakarta Anavica Yunestia Naftali	83-89
Pengaruh Pengetahuan Makanan Instan Terhadap Konsumsi Makanan Jajanan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ely Murdiati	90-96
Motivasi Siswa Memilih Program Keahlian Tata Boga di Sekolah Menengah Kejuruan Esti Jannah, Widjiningasih	97-101
Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Keterampilan Menjahit Siswa Tata Busana di Sekolah Menengah Kejuruan Istikhomah	102-110
Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Tata Busana Jumariah	111-114
Pengembangan Media Power Point Menggambar Bagian-Bagian Tubuh Wanita Pada Mata Pelajaran Desain Busana Marsiani, Prapti Karomah	115-121
Pengembangan Modul Sulam Pita dan Variasinya pada Mata Pelajaran Menghias Busana Meylia Endah Dwi Pratiwi	122-130
Diversifikasi Tepung dalam Pembuatan Cake Terhadap Kesukaan Konsumen Miftahur Rohmah	131-136
Peran Pendidikan Vokasi Bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Menghadapi Tantangan Zaman Nur Wahyuni	137-147
Implementasi Layanan Bimbingan Karier di Sekolah Menengah Kejuruan Yusrawati	148-154

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT MENGGAMBAR BAGIAN-BAGIAN TUBUH WANITA PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA

Marsiani¹, Prapti Karomah²

marsyani14@gmail.com

Prodi PKK FKIP UST Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *power point* dan mengetahui tingkat kelayakan media *power point* menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada mata pelajaran desain busana. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penilaian kelayakan media melibatkan 3 ahli materi, 3 ahli media yang kemudian uji coba skala kecil terhadap 6 siswa apabila dinyatakan sudah maka diuji coba skala besar terhadap 35 siswa. Hasil penelitian berupa media *Power Point* dan kelayakan media *power point* menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada mata pelajaran desain busana. Hasil evaluasi ahli materi pada kategori sangat baik, ahli media pada kategori sangat baik, hasil evaluasi skala kecil dalam kategori baik dan uji coba skala besar pada kategori sangat baik. media *power point* menggambar bagian-bagian tubuh wanita layak digunakan sebagai media pembelajaran desain busana.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Desain Busana, Power Point*

Abstract

This study aims to develop a power point media and determine the level of eligibility of power point media to draw parts the female body on fashion design subjects. This research is a research and development. The media feasibility assessment involves 3 material experts, 3 media experts who then tested small scale of 6 students if stated already then tested large scale against 35 students. The results of research in form of Power Point media and media power point eligibility to draw parts of the female body on fashion design subjects. The result of the expert of material was in very good category, the media expert was on very good category, the results of small-scale evaluation in both categories and large-scale trials in very good category. the power point media to draw parts of a woman's body worthy of use as a fashion design learning media.

Key words: *Media Design Development Fashion, Power Point*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan lembaga pendidikan formal pada jenjang Pendidikan Menengah, yang secara khusus mempersiapkan peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar hidup mandiri dan dapat menjadi tenaga kerja yang memiliki potensi sesuai dengan kebutuhan industri. Tujuan didirikannya Sekolah Menengah Kejuruan yaitu untuk mempersiapkan siswa memasuki lapangan kerja.

Misi dan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan tercantum dalam PP No. 29 tahun 2005, yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja serta mengembangkan sikap profesional, menyiapkan siswa agar mampu memiliki karir, kompetensi, mampu mengembangkan diri, menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif dan kreatif.

Sekolah Menengah Kejuruan Karya Rini Sleman

Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan kelompok pariwisata yang memiliki 2 program keahlian yaitu Akomodasi Perhotelan (AP) dan Program Keahlian Tata Busana. Pada Program Produktif Tata Busana terdapat kompetensi desain busana pada silabus kelas XI Tata Busana terdiri dari beberapa Sub Kompetensi Dasar yaitu: 1) mendeskripsikan bentuk dasar dan perkembangan mode busana, 2) mendeskripsikan jenis-jenis busana, 3) mendeskripsikan bagian-bagian busana, 4) menggambar bagian-bagian tubuh wanita, 5) mengidentifikasi rangka dan sikap tubuh, 6) menjelaskan cara menggambar proporsi tubuh berdasarkan rangka dan sikap, 7) menentukan cara membuat desain sketsa busana sederhana, 8) menentukan cara membuat desain sketsa rok, 9) menentukan cara membuat desain sketsa blus/kemeja secara kering, 10) menjelaskan cara membuat desain sketsa celana panjang.

Sub kompetensi menggambar bagian-bagian tubuh adalah menggambar anggota tubuh wanita seperti menggambar proporsi tubuh, menggambar bagian-bagian wajah, menggambar rambut, menggambar kaki dan jari kaki, menggambar tangan dan jari. Menggambar bagian-bagian tubuh wanita dalam pelajaran desain busana penting dipelajari karena dalam proses membuat suatu desain busana siswa diharapkan mampu menggambar proporsi tubuh dan bagian-bagian tubuh yang lain.

Hasil observasi yang dilakukan kepada siswa kelas XI busana pada mata pelajaran desain busana khususnya materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita di SMK Karya Rini Sleman Yogyakarta diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran media yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi serta banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah dan contoh gambar dengan papan tulis. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga banyak peserta didik yang kurang memperhatikan, sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik.

Dalam penugasan terutama pada materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita, sebagian besar siswa masih merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan mereka merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, masih kurang efektifnya proses belajar mengajar karena penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga, siswa-siswi tidak dapat menangkap materi pada mata pelajaran desain busana dengan baik khususnya menyangkut materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media *power point* sebagai media yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar dikelas untuk mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada pelajaran desain busana.

Menurut Yusufhadi Miarso (2004: 545), “pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada diri orang lain”. Daryanto dan Mulyo Raharjo (2012 : 30) mengemukakan “Pembelajaran merupakan suatu

proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran”. Abdul Majid (2013 :5) menyatakan “pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran”.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan siswa dalam melakukan proses belajar. Keterlibatan siswa dalam melakukan proses belajar akan mendorong munculnya sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran, hal ini tentu saja akan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi atau substansi yang tengah dipelajari.

Menurut Arief S. Sadirman dkk (2011: 7) Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat dirangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Pendapat Hujair (2009: 36) “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi atau penerima pesan”.Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Rahandra asyhar 2012: 8)

Dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan media merupakan salah satu komponen penunjang dalam pembelajaran. Media memiliki fungsi menyalurkan informasi dan materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemanfaatan media sebagai alat komunikasi untuk memotivasi siswa serta memperjelas informasi pelajaran pada bagian penting dan memberi variasi dalam mengajar sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik.

Beberapa jenis media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2011:50) antara lain (1) Media cetak meliputi buku, brosur, *study guide*, jurnal dan majalah ilmiah. (2) Media pameran meliputi poster,

grafis (*graphic materials*), dan model. (3) Media yang diproyeksikan meliputi *overhead* transparansi, *slide* suara, dan film strip. (4) Media rekaman audio menggunakan suara misalnya rekaman bahasa asing, al-Qur'an dan latihan verbal. (5) Media melalui Video dan VCD. (6) Media dengan komputer. Semua media tentu terdapat kekurangan dan kelebihan masing-masing tergantung dengan kebutuhan dan penggunaannya. Tujuan dan manfaat media pembelajaran menurut Benny A. Pribadi (2017:23) yaitu (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; dan (3) sarana persuasi dan motivasi.

Pada dasarnya media tidak berhenti begitu saja, kemajuan teknologi berpengaruh pada perkembangan penggunaan alat-alat bantu mengajar sehingga siswa dapat belajar mandiri. Mengingat siswa belum memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu informasi dalam pembelajaran harus ada media yang dapat mewakili penjelasan guru, maka pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media tersebut juga harus dilengkapi dengan contoh sehingga menarik perhatian siswa dan mempermudah dalam praktik. *Power Point* adalah salah satu contoh media yang dapat menarik perhatian siswa dengan adanya contoh gambar yang mendukung penjelasan.

Menurut Susilana dan Riyana (2008:102) "Program *PowerPoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data". Erhans Anggawira (2011:7) "Dengan menggunakan *Microsoft office PowerPoint* kita dapat merancang presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video, dan sebagainya".

Ena dan Deda Teda (2011 : 135) "keuntungan terbesar dari *power point* adalah pengguna tidak perlu membeli piranti lunak karena sudah ada dalam *Microsoft office*". Menurut Hujair AH Sanaky (2011) beberapa kelemahan *power point* adalah membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft*

PowerPoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.

PowerPoint merupakan program aplikasi yang diciptakan oleh perusahaan *Microsoft* dengan tujuan untuk menunjang dan untuk membantu setiap orang dalam melakukan presentasi, sehingga kelengkapan yang terdapat di dalam media *PowerPoint* cenderung menunjang kesuksesan dari sebuah presentasi. Keunggulan *PowerPoint* sendiri diantaranya adalah mudah dalam penggunaannya, dapat dicetak dalam bentuk *handout*, *slide*, *outline* maupun *note page*. Oleh sebab itu diharapkan dengan penggunaan media *PowerPoint* pada proses belajar mengajar desain busana khususnya materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita akan dapat menarik minat menarik siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media *PowerPoint* menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada mata pelajaran desain busana kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Rini Sleman Yogyakarta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media *PowerPoint* menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada mata pelajaran desain busana kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Rini Sleman Yogyakarta

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Tim Puslitjaknov yang telah dikembangkan oleh Ida Nur Diana (2016). Langkah pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) tahap analisis kebutuhan produk, 2) pengembangan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba kelompok kecil, dan 5) uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan angket. Penilaian kelayakan media melibatkan 3 ahli materi, 3 ahli media yang kemudian uji coba skala kecil terhadap 6 siswa apabila dinyatakan sudah maka diuji coba skala besar terhadap 35 siswa kelas XI SMK Karya Rini Sleman Yogyakarta. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint*

Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Tim Puslitjaknov yang telah dikembangkan oleh ida nur diana (2016), adapun proses pengembangan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Produk

Berdasarkan analisis silabus, mata pelajaran desain busana berada pada KD 1.4 Menentukan Cara Menggambar Bagian-bagian Tubuh Wanita dengan tujuan pembelajaran siswa dapat menggambar bagian-bagian tubuh wanita. Kegiatan observasi diketahui bahwa guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan menggunakan media contoh gambar dengan papan tulis, sehingga pembelajaran cenderung pasif dan siswa yang berada di bangku belakang cenderung tidak mengerti dengan penjelasan dari guru, sumber belajar media yang digunakan dalam proses pembelajaran desain busana masih terbatas. Didalam kelas sudah tersedia sarana *projektor LCD* dan Laptop namun belum digunakan secara maksimal oleh pendidik, dengan adanya *projektor LCD* dan laptop.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas XI tata busana SMK Karya Rini Sleman menjelaskan bahwa siswa masih terlihat kurang berminat belajar siswa dalam pembelajaran desain busana. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran desain busana khususnya materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita yang diberikan oleh guru masih kurang bervariasi.

b. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan media pembelajaran yang berbasis *PowerPoint* untuk materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita. Pada pra produksi, pengembangan media pembelajaran disusun berdasarkan materi yang disesuaikan dengan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan hasil wawancara guru mata pelajaran desain

busana. Media pembelajaran dikembangkan melalui lima langkah, yaitu Membuat desain media, Mengumpulkan bahan pendukung, Membuat *story board*, Memasukkan materi ke dalam komputer dengan menggunakan program *PowerPoint* berdasarkan *flowchart view* dan *story board* dan Mengetes program secara modular untuk memastikan apakah produk seperti yang diinginkan.

Pasca produksi adalah tahap menerapkan desain yang sudah dibuat ke tampilan sebenarnya, dengan *story board* dan *flowchart view* sebagai acuannya, semua bahan yang telah dikumpulkan dimasukkan ke dalam komputer dengan menggunakan program *PowerPoint*.

Kelayakan media pembelajaran desain busana berbasis *PowerPoint*

Kelayakan media *PowerPoint* menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada mata pelajaran desain busana kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Rini Sleman Yogyakarta dilakukan melalui validasi materi, ahli media, uji produk skala kecil, dan uji produk skala besar dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang menilai yaitu Ibu Sri Purwani, M.Pd., dosen desain busana AKK, Ibu Enggar Kartikasari, S.Pd., M.Pd., dosen desain busana PKK UST dan Ibu Eka Septiyawati, S.Pd sebagai guru yang mengampu mata pelajaran desain busana. Angket menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4 dan 5. Hasil analisis validasi dari ahli materi dapat dilihat pada table berikut.

1) Aspek Pembelajaran

Validasi materi dilihat dari aspek pembelajaran diperoleh jumlah aspek pembelajaran 41 dengan 9 indikator, sehingga hasil dari ahli materi adalah 4,5. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli materi 1 dalam aspek pembelajaran adalah sangat baik. Jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi 2 adalah 41 dengan 9 indikator sehingga hasil penilaian

dari ahli materi adalah 4,5. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penelitian dari ahli materi dalam aspek pembelajaran adalah sangat baik. Jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi 3 adalah 43 dengan 9 indikator sehingga hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,7 mengacu pada tabel konversi, maka hasil penelitian dari ahli materi dalam aspek pembelajaran adalah sangat baik.

2). Aspek Isi

Validasi materi dilihat dari aspek isi memiliki jumlah skor validasi pada ahli materi 1 terhadap aspek isi adalah 35 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,3 dengan kategori baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek ini adalah baik. Jumlah skor validasi pada ahli materi 2 terdapat aspek isi adalah dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,5 dengan kategori baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek ini adalah baik. Jumlah skor validasi pada ahli materi 3 adalah 33 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,1 dengan kategori baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek ini adalah baik.

Ahli materi juga memberikan komentar dan saran. Ibu Sri Purwani, M.Pd., memberikan komentar terhadap produk awal, yaitu warna kaki kurang tepat dan gambar tangan kurang tepat. Saran yang diberikan adalah warna kaki disesuaikan dengan warna kulit dan gambar tangan dibuat lebih lengkap. Ibu Enggar Kartikasari, S.Pd., M.Pd., memberikan komentar terhadap produk, yaitu gambar kepala tampak depan dan samping bagian telinga tidak terlihat, rambut kurang rapi, dan gambar muka terlihat kurang cantik. Saran yang diberikan adalah gambar kepala tampak depan dan samping dilengkapi dengan telinga dan gambar muka lebih feminim. Ibu Eka Septiyawati, S.Pd., memberikan komentar

terhadap produk, yaitu hasil produk sudah baik dari segi materi.

Berdasarkan komentar dan saran ahli materi maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran Desain Busana berbasis *PowerPoint*. Ahli materi memberikan revisi adalah perbaikan bentuk gambar lebih lengkap. Warna kaki disesuaikan dengan warna kulit dan gambar tangan dibuat lebih lengkap. Gambar kepala tampak depan dan samping dilengkapi dengan telinga dan gambar muka lebih feminim. Revisi ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami dengan jelas materi dan cara menggambar yang benar. Revisi produk media pembelajaran dilakukan sebanyak 1 kali sesuai dengan saran ahli materi. Setelah direvisi dilanjutkan dengan penilaian tahap 2.

b. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 3 orang ahli media. Ahli media yang menilai yaitu Bapak Dwi Susanto, S.Pd, M.Pd dosen desain komunikasi visual PSR UST, Ibu Enggar Kartikasari, S.Pd., M.Pd dosen PKK dan Ibu Eka Septiyawati, S.Pd sebagai guru yang mengampu mata pelajaran desain busana. Angket menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4 dan 5. Hasil analisis validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

1) Aspek Tampilan

Skor validasi ahli media 1 terhadap aspek tampilan adalah 41 dari 10 indikator, sehingga rerata hasil penelitian ahli media adalah 4,1 dengan kategori baik. mengacu pada tabel konversi, maka penelitian pada aspek tampilan adalah baik. Skor validasi ahli media 1 adalah 44 dari 10 indikator, sehingga rerata hasil penelitian ahli media adalah 4,4 dengan kategori baik. mengacu pada tabel konversi, maka penelitian pada aspek tampilan adalah baik. Skor validasi ahli media 3 terhadap aspek tampilan adalah 41 dari 10 indikator, sehingga rerata hasil penelitian ahli media adalah 4,1 dengan kategori baik. mengacu pada tabel konversi,

maka penelitian aspek tampilan adalah baik.

2) Aspek Pemograman

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek pemograman adalah 34 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 4,2 dengan kategori baik. mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek pemograman adalah baik. Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek pemograman adalah 36 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 4,5 dengan kategori sangat baik. mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek pemograman adalah sangat baik. Jumlah skor validasi pada ahli media 3 terhadap aspek pemograman adalah 37 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 4,6 dengan kategori sangat baik. mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek pemograman adalah sangat baik.

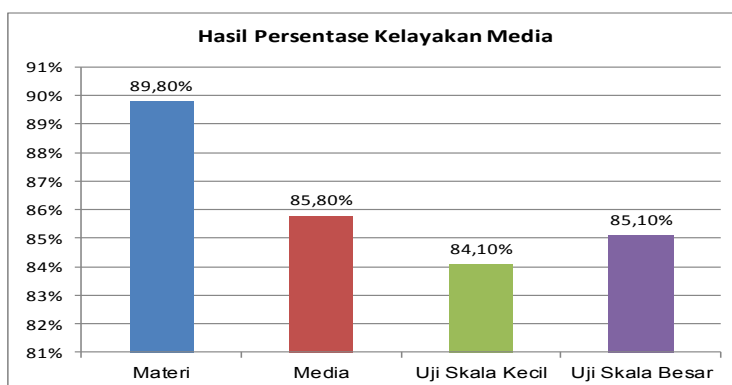
c. Uji Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan pada 6 siswa dari 35 siswa yang dipilih dengan teknik purpose sampling memilih sample dengan dasar bertujuan. Enam siswa yang dipilih yaitu meliputi : 2 siswa berprestasi tinggi, 2 siswa

berprestasi sedang, dan 2 siswa berprestasi rendah. Tujuan pemilihan agar dapat mewakili seluruh kemampuan yang dimiliki oleh siswa kelas XI busana di SMK Karya Rini Sleman. Uji coba produk media pembelajaran desain busana berbasis *PowerPoint* termasuk dalam ketegori baik dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,2 dari 15 indikator yang melibatkan 6 siswa.

d. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar yaitu menguji media pembelajaran desain busana berbasis *PowerPoint* oleh siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat. Dalam uji coba skala besar ini dilakukan pada 35 siswa. Apabila produk yang berupa media pembelajaran desain busana berbasis *PowerPoint* ini telah dinyatakan layak dari penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas XI SMK Karya Rini Sleman, maka media berbasis *PowerPoint* menggambar bagian-bagian tubuh wanita tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran di sekolah. Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba lapangan kelompok besar yang melibatkan 35 siswa dengan 15 indikator adalah 2232, sehingga rata-rata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 4,3. mengacu kepada label konversi, media pembelajaran desain busana berbasis *PowerPoint* pada tergolong baik.



Gambar 1. Hasil Persentase Kelayakan Media

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran PowerPoint menggambar bagian-bagian tubuh wanita pada mata pelajaran desain busana dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu a) analisis kebutuhan

produk, b) pengembangan produk awal, c) validasi ahli dan revisi, d) uji coba skala kecil dan revisi, e) uji coba skala besar dan produk akhir. Media pembelajaran dalam bentuk interaktif yang berisi program PowerPoint dengan materi menggambar bagian-bagian tubuh wanita yang diterapkan pada mata pelajaran Desain Busana.

2. Media pembelajaran desain busana berbasis PowerPoint dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh para ahli materi dan ahli media dengan kategori baik. Pelaksanaan pembelajaran desain busana menggunakan media PowerPoint pada penilaian ahli materi 89,80% dalam kategori sangat baik, penilaian ahli media 85,80% dalam kategori sangat baik, uji coba skala kecil 84,10% dalam kategori baik dan pada uji coba skala besar 85,10% dalam kategori sangat baik. maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran desain busana yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran desain busana.

Saran

Berdasarkan simpulan, peneliti memberikan beberapa saran untuk guru dan siswa sebagai berikut.

1. Sekolah

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, sebaiknya sekolah menyediakan fasilitas, sarana, prasarana yang dapat menunjang pembelajaran dan mengadakan pelatihan khusus kepada setiap guru agar kreatif dapat membuat media pembelajaran

yang dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan

1. Guru

Memfaatkan media pembelajaran *PowerPoint* yang telah dibuat dalam pembelajaran, mengembangkan materi pelajaran tidak hanya terbatas pada media *PowerPoint* yang sudah ada tetapi dari berbagai sumber bacaan yang lain.

2. Siswa

Media pembelajaran desain busana berbasis *PowerPoint* dapat dicopy oleh siswa agar dapat belajar mandiri dirumah untuk meningkatkan pengetahuannya dan Semakin mandiri dalam belajar dan tidak hanya menggunakan media *PowerPoint* untuk meningkatkan pengetahuannya tetapi dapat menggunakan media dan sumber buku yang lainnya.

3. Peneliti lain

Untuk peneliti lain yang akan menggunakan media *PowerPoint* dalam penelitian selanjutnya, diharapkan agar lebih teliti lagi agar diperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu, diharapkan penelitian yang menggunakan media *PowerPoint* agar lebih dikembangkan pada pokok bahasan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arief S. Sadirman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Benny A Pribadi. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Daryanto dan Mulyo Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Gava Media
- Ena dan Deda Teda. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Firanti Lunak Presentasi*. Makalah Seminar
- Erhans Anggawirya. 2011. *Microsoft Powerpoint 2010*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali
- Hujair AH Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta : Kau Kaba Dipantara
- Hujair AH Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safira Insania Press
- Ida Nur Diana. 2016. Pengembangan Modul Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Dewasa Dalam Mata Pelajaran Menggambar Busana Pada Siswa Kelas X Smk Ma'arif 2 Piyungan. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Susilana dan Rudi Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran (hakikat pengembangan, pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung : Jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan FIP UPI
- Yusufhadi Miarso dkk. 2004. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali